



SISCOMP
Games, S.L.

Rosales, 164, 4th Floor, 28015 Madrid, Spain
Tel: 91 215 0756 Fax: 91 467 3011

TAKARA®

PRINTED IN JAPAN

SNRP-RW-ESP

ART OF FIGHTING™



MANUAL DE INSTRUCCIONES

TAKARA®



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

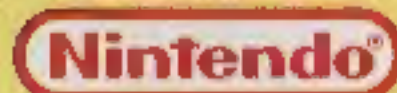
ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Gracias por elegir este ART OF FIGHTING™ Game Pack para tu Super Nintendo Entertainment System™.

LICENSED BY



NINTENDO® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

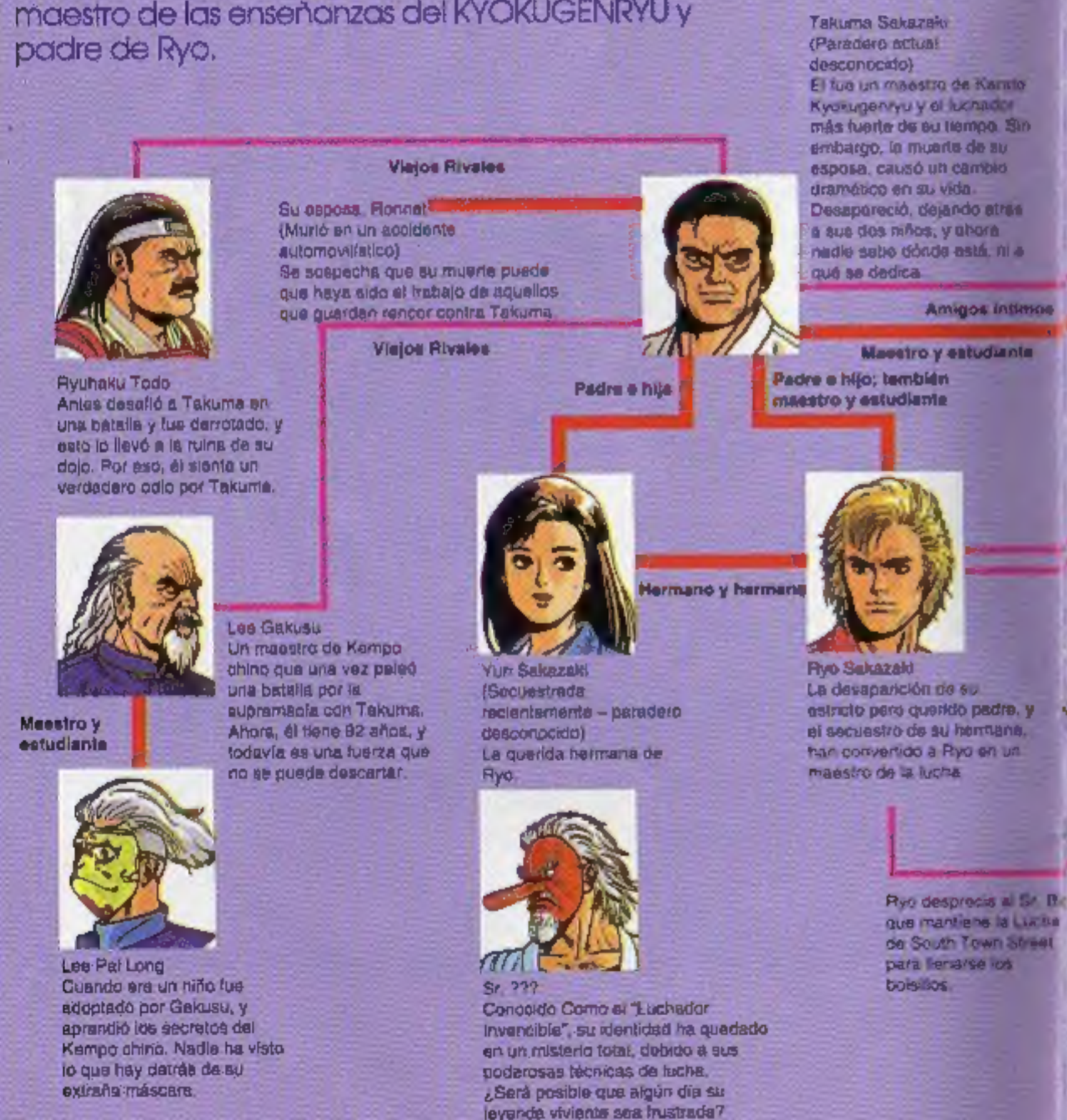
TAKARA®

ART OF FIGHTING™ © 1992 SNK

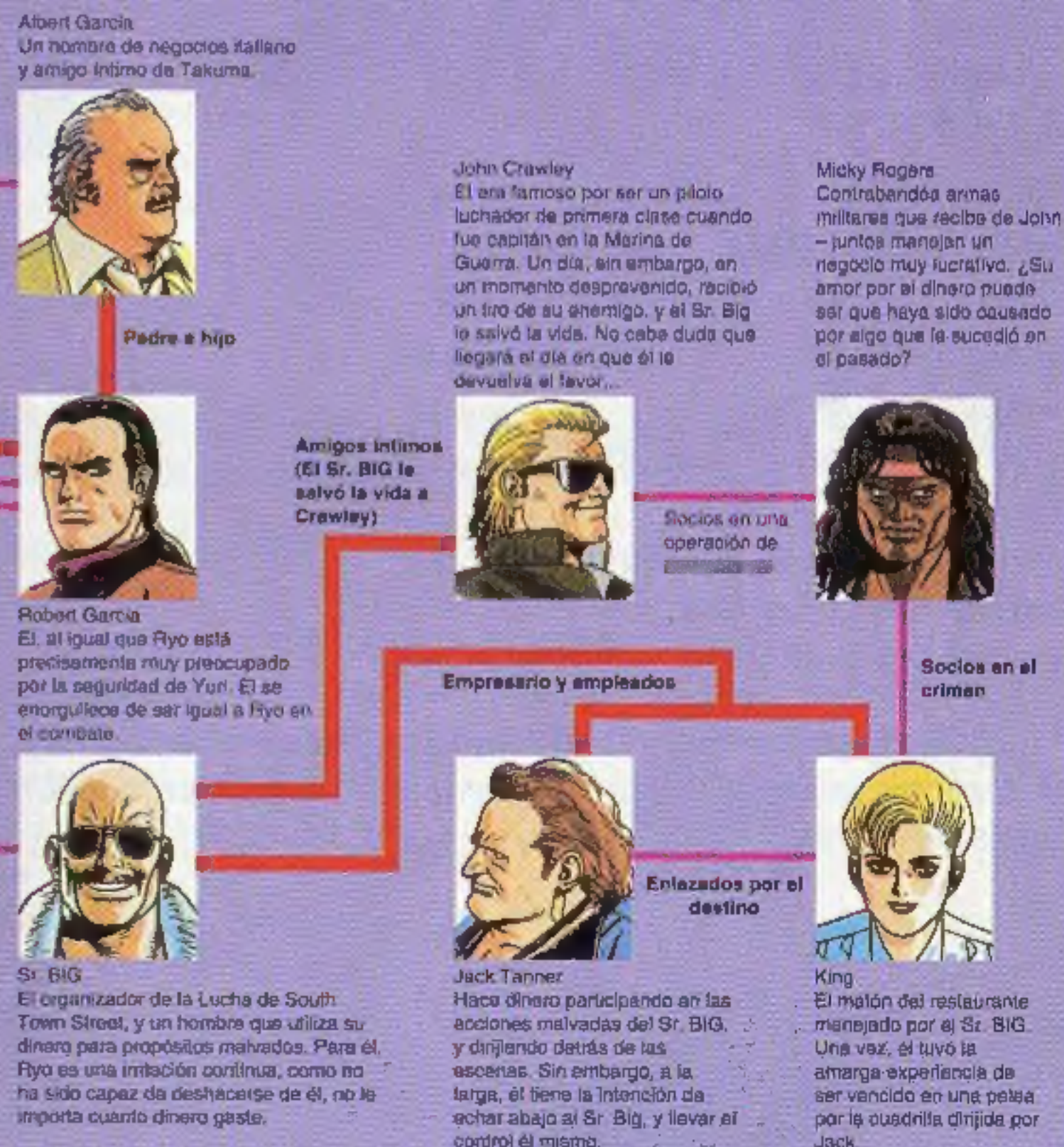
INDICE

- 4 ...ART OF FIGHTING ... SINOPSIS
- 6 ...USO DE LOS CONTROLES
- 8 ...COMIENZO DEL JUEGO (OPCIONES)
- 12 ...ESCENARIO DE BONOS (BONUS STAGES)
- 13 ...CONTINUAR (CONTINUE)
- 13 ...INDICADOR DEL NIVEL DE ESPIRITU (SPIRIT) Y EL BOTON "RAZ"
- 14 ...DESCRIPCION DE LA PANTALLA
- 16 ...REGLAS DEL JUEGO
- 18 ...MOVIMIENTOS BASICOS DEL PERSONAJE
- 20 ...PRESENTACION DE LOS PERSONAJES Y DE SUS SUPER ATAQUES
- 28 ...INDICADORES DE FUERZA

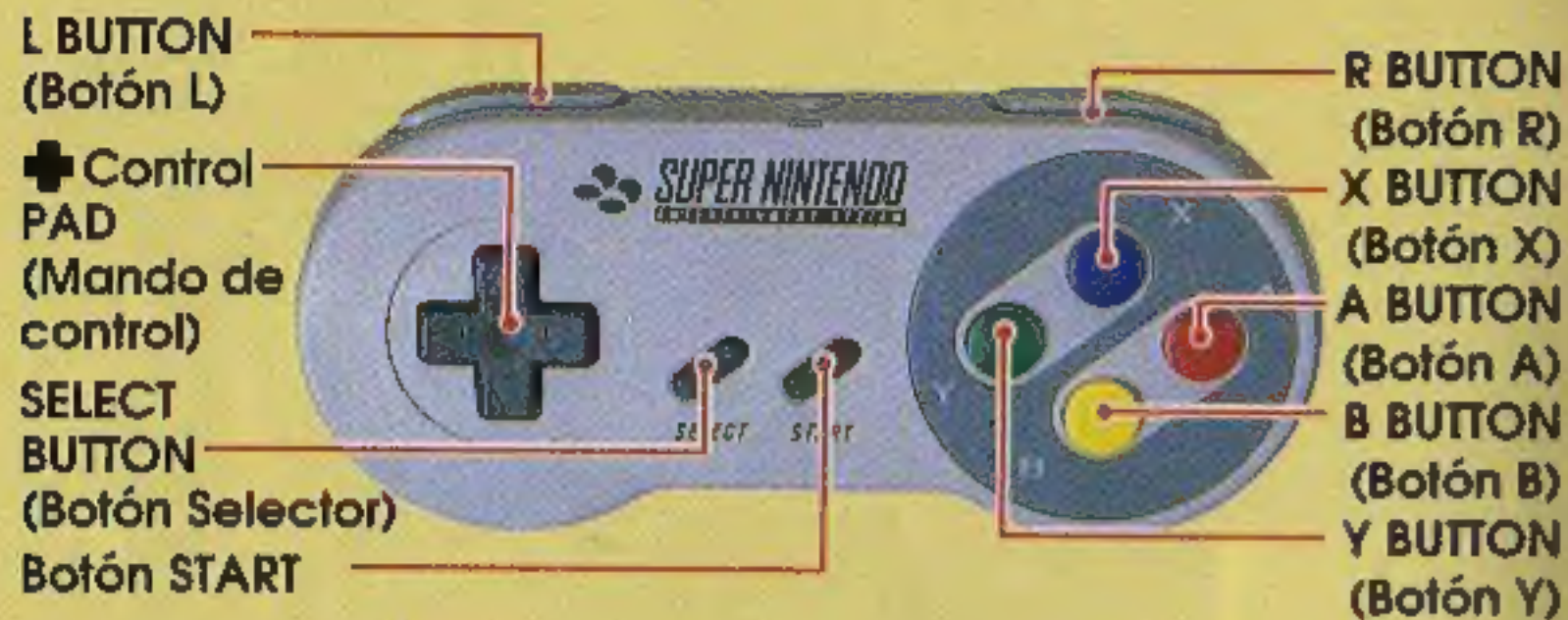
EL DRAGON invencible, RYO SAKAZAKI. Su padre lo entrenó desde su infancia en las enseñanzas de la mística forma del KARATE conocido como KYOKUGENRYU. Ryo ahora vive con su querida hermana, Yuri. El Tigre FURIOSO, Robert Garcia. En su más tierna infancia, Robert fue enviado a aprender las misteriosas enseñanzas de Takuma Sakazaki, maestro de las enseñanzas del KYOKUGENRYU y padre de Ryo.



Después de la misteriosa desaparición de Takuma y de la muerte de la madre de Ryo en un trágico accidente, Robert cuidaba del pequeño Ryo mientras quedaba el rival más fuerte del niño. Después de un periodo de separación, estos dos se encuentran una vez más para rescatar a la secuestrada Yuri, que está retenida en la selva urbana de SOUTHTOWN. ¿Rescatarán a Yuri? ¿Descubrirán la identidad de los secuestradores? ¡¡¡Oye, eso depende de ti!!!



USO DE LOS CONTROLES



El Control PAD:

- Arriba ↑ Salto vertical
- Derecha y arriba → ↑ Salto de avance
- Derecha → Avance
- Derecha y abajo → ↓ Cubrirse
- Abajo ↓ Agacharse
- Izquierda y abajo ← ↓ Agacharse
- Izquierda ← Retirada
- Izquierda y arriba ← ↑ Salto hacia atrás

- Moviendo el Control PAD ➕, hacia adelante o hacia atrás, dos veces seguidas rápido, tu personaje se lanzará rápido adelante o atrás.

Botón X:

Botón de puñetazos. Púlsalo repetidamente para aumentar el indicador de tu espíritu.

Botón Y:

Botón de patadas. Púlsalo repetidamente para aumentar el indicador de tu espíritu.

Botón R:

Usado principalmente junto con los botones A y B (También se puede usar el botón L)

Botón X y luego Botón R – Puñetazo fuerte

Botón Y y luego Botón R – Patada fuerte

Botón R y botón X juntos – Puñetazo más débil

Botón R y botón X juntos – Patada más débil

Botón A:

El botón A "RAZ" (provocar). Púlsalo para reducir el indicador de espíritu de tu oponente por una cantidad fija.

Opciones (OPTIONS):

Utiliza el modo OPTIONS para reajustar el orden en que se usan los botones para acomodarlos a tus propias preferencias.

Todos los mensajes de ataques especiales que aparecen durante el juego se basan en el ajuste estándar de los botones de puñetazo

(Punch) y patada (Kick). Si

cambias el ajuste de los botones en el modo

OPTIONS, asegúrate de anotar cómo cambiaste el arreglo. Consulta la página

9 para los detalles acerca del modo OPTIONS.



COMIENZO DEL JUEGO



Inserta el cartucho (Game Pack) en tu Sistema de Entretenimiento Super Nintendo y enciende el aparato. En la pantalla aparecerá el título ART OF FIGHTING (El Arte de Luchar).

Presiona el botón START para presentar la pantalla de Modo de Selección de Juego. Ahora, tú puedes elegir para jugar en 1P-STORY MODE o 2P-VERSUS MODE, o entrar el menú OPTIONS.



Opciones (OPTIONS MODE)

Elige un objeto moviendo el Control PAD \blacktriangle hacia arriba o hacia abajo, y luego cambia el ajuste moviendo a la izquierda o a la derecha.

GAME DIFFICULTY: (Dificultad del Juego)

Elige cualquiera de los cada vez más difíciles 8 niveles.

GAME TIME: (Tiempo del Juego)

Ajusta el cronómetro de cuenta atrás para cada asalto. Cuando se ajusta a ∞ no hay límite de tiempo.

ROUND: (Asalto)

Elige para jugar 1 asalto o 3 asaltos. El juego está ajustado automáticamente para 3 asaltos. Cuando juegues solo 1 asalto, el primer jugador que vence al otro gana.

BUTTON CONTROL: (Control de los botones)

Puedes cambiar y reajustar los tres botones usados para Puñetazo, Patada y Lanzamiento (Punch, Kick & Throw) para que cumplan cualquier otra orden que desees. Las alternativas se hacen moviendo el Control PAD hacia arriba/abajo, escogiendo el objeto y luego, pulsando el botón que ahora desees utilizar.

SOUND MODE: (Sonido)

Escoje cualquiera de ellos, ya sea MONO, STEREO, o STEREO (EXP). STEREO (EXP) tiene una calidad de sonido aun mejor que la de STEREO.

Cuando uses un televisor mono, selecciona MONO. El juego normalmente está ajustado a STEREO. Cuando uses un televisor mono y si éste estuviese ajustado a ESTEREO, el sonido puede que sea desigual en algunos pasajes.

REGRESA A LA PANTALLA DE SELECCION DE JUEGOS APRETANDO EL BOTON START





SELECCION DE MODO DE JUEGOS

(MODO STORY)

Escoge el MODO STORY (Jugador-1) con la palanca de control CONTROL PAD \blacktriangle y aprieta el BOTON A.



• MODO STORY

Este modo te permite escoger a RYO o ROBERT. La batalla de los Chicos Malos de Southtown y el rescate de Yuri. También experimenta los excitantes niveles de bonos (BONUS STAGES) y las deslumbrantes escenas del cuento.



• SELECCION DE JUGADORES

Haz que corresponda el indicador al personaje deseado y pulsa el BOTON A. En el MODO STORY tú puedes escoger RYO o ROBERT.



SELECCION DE LOS MODOS DE JUEGOS

(1P VS COM MODE)

En el 1P VS COM MODE, tú escoges luchar con RYO, ROBERT, o cualquiera de los otros personajes, y también puedes elegir a los oponentes con quienes te gustaría competir.



SELECCION DE LOS MODOS DE JUEGOS

(MODO VS)

Con el Control PAD \blacktriangle escoge el MODO VS y aprieta el BOTON A.



• MODO VS

En el Modo VS, puedes escoger de entre 10 luchadores. También es posible escoger el mismo personaje. (Ejemplo: Robert vs. Robert).



NIVEL DE BONOS

El nivel de bonos (BONUS STAGE) aparece en varios puntos en el MODO STORY. Si completas satisfactoriamente los niveles de bonos tu fuerza aumentará, y se te enseñará un nuevo Súper Ataque. Después de completar la pantalla de Ultra-Súper Ataque, serás capaz de dominar un nuevo Súper Ataque.

BOTTLE CUT (CORTAR BOTELLAS)

Corta todos los cuellos de las botellas de soda. Si lo logras con éxito, tu indicador de espíritu "SPIRIT" aumentará.

ICE PILLAR SMASH (PARTIR BARRAS DE HIELO)

Rompe todos los bloques de hielo de un golpe. De ser así, el indicador de tu "SPIRIT" aumentará.

INITIATE SUPER FIRE BLOW (INICIO DEL SUPER SOPLO DE FUEGO)

En un tiempo limitado, deberás probar un determinado Súper Ataque un determinado número de veces. Si puedes conseguirlo, tus Súper Ataques serán más poderosos.



CONTINUAR (CONTINUE)

Cuando la indicación de final del juego (GAME OVER) aparezca en la pantalla, aparecerá un número en la pantalla. Este es el número de veces que puedes continuar el juego. Cuando el contador llegue a 0, el juego se ha terminado realmente (OVER). No se puede aplicar CONTINUE en el modo de dos jugadores. (MODO VS).



EL INDICADOR DE "SPIRIT" Y LOS BOTONES RAZ

Después de usar tus SUPER ATAQUES, el nivel de tu "SPIRIT" disminuirá. Para restablecer tu "SPIRIT", presiona cualquiera de los botones, ya sea el botón X o Y. ¡PERO TEN CUIDADO! mientras restableces la fuerza de tu "SPIRIT", eres vulnerable a ser afectado con un ataque. Utiliza esta función con cuidado. Para reducir el "ESPIRITU" de tu oponente, pulsa el botón "RAZ" A.

Al pulsar este botón tu luchador le tomará el pelo a tu oponente y reducirá su energía.

- Si completas satisfactoriamente el nivel de bonos (BONUS STAGE) aumentarán tus indicadores de SPIRIT y POWER (fuerza).





DESCRIPCION DE LA PANTALLA



- ① Cara del jugador.
- ② El indicador de SPIRIT. PRECAUCION: Tu SPIRIT disminuirá en base a los SuPER ATAQUES que uses. Asimismo, en base al nivel restante de tu SPIRIT, la fuerza de tu SUPER ATAQUE será afectada.
- ③ Indicador de resistencia (STRENGTH). En base a los daños que reciba tu jugador, el nivel disminuirá. Si tu nivel de resistencia (STRENGTH) está agotado, ¡¡¡TU PIERDES!!!

- ④ CURRENT SCORE (Puntuación Actual). Indica tu puntuación actual. En el MODO VS, no aparecerá ninguna puntuación.
- ⑤ MATCH TIMER (Reloj del Partido). Indica el tiempo restante del asalto actual. Cuando el temporizador llegue a 0, se termina el juego.
- ⑥ VICTORY MARK (Marca de Victoria). Indica el número de asaltos que has ganado o perdido.



REGLAS DEL JUEGO

- Cada partida consiste en 3 asaltos. Cuando un jugador gane 2 asaltos, él es quien gana la partida.
- Cuando el nivel de la fuerza de cualquiera de los dos personajes esté agotado, ese luchador pierde. El ganador es el jugador que se mantiene en pie.
- Un asalto se compone de 60 cuentas. Cuando se llegue al tiempo límite, el ganador es el luchador con el mayor nivel de resistencia (STRENGTH).

- Si ocurre un DOUBLE KNOCKOUT (Doble knockout), el asalto terminará en un empate. Ninguno de los luchadores gana.
- Si ocurre un DOUBLE KNOCKOUT (Doble knockout), habrá un máximo de 4 asaltos hasta que se decida el ganador.
- Al final de un asalto, todos los niveles de resistencia (STRENGTH) y de espíritu (SPIRIT) serán restablecidos. Utiliza toda tu fuerza y espíritu (SPIRIT) en el asalto, ¡LO NECESITARÁS!

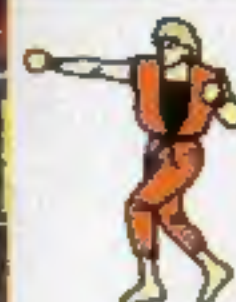


MOVIMIENTOS BASICOS DEL JUGADOR

El primer paso hacia adelante para convertirse en vencedor, es el dominio de las movimientos básicos. Prepárate para moverte rápidamente. Debes estar en guardia para bloquear los ataques de tu oponente. Coordina el botón temporizador para hacer los ataques más fuertes. Cada personaje también tiene sus propios ataques especiales. ¡Queda a tu elección, si quieres perfeccionar tus técnicas en la batalla!



[El Sr. Big no puede saltar]



PUNCHES/BODY BLOWS/ POWER PUNCHES
 Puñetazos/Golpes al cuerpo/Golpes de fuerza
 Aprieta el BOTON X para dar puñetazos. Mantén apretado el BOTON R, y aprieta el BOTON X para dar un ataque de golpe al cuerpo. Si pulsas el BOTON R directamente después de apretar el BOTON X, podrás dar un golpe de fuerza que causará bastante daño a tu oponente. Sin embargo, cuando des un golpe de fuerza no podrás defenderte tan efectivamente, porque, serás más vulnerable a ser afectado por el contraataque de tu enemigo.

RAZZING YOUR Oponent

Provocando a tu oponente
 Aprieta el BOTON A y tu luchador estará en la posición "RAZ" (provocar), que reducirá el nivel de SPIRIT de tu oponente, por una cantidad fija. Sin embargo, serás vulnerable a ser afectado por ataques cuando estés en esta posición, por eso úsalo sólo cuando haya una distancia suficiente entre tú y tu oponente. Úsalo en el MODO VS para tomar el pelo y arrasar a tu amigo.



SPECIAL ATTACKS

Ataques Especiales
 Utilizando el Control PAD + y las operaciones de los botones, puedes usar las formas especiales de ataques de cada personaje, que son muy poderosas. Sin embargo, cada vez que uses un ataque especial, el nivel de SPIRIT de tu personaje disminuye por una cantidad fija. Ten cuidado, si usas un ataque especial cuando tu nivel de SPIRIT esté muy bajo, el ataque tendrá menor alcance y fuerza.



KICKS/LOW KICKS/POWER KICKS

Patadas/Patadas bajas/ Patadas de fuerza
 Aprieta el botón Y para dar patadas. Mantén apretado el botón R y aprieta el botón Y para hacer una patada baja. Si golpeas el botón R directamente después de apretar el botón Y, podrás dar una patada poderosa que causará bastante daño a tu oponente. Sin embargo, cuando des una patada de fuerza no podrás defenderte tan efectivamente, porque, serás más vulnerable a ser afectado por el contraataque de tu enemigo.



DASHING

Lanzándose
 Si aprietas el CONTROL PAD + rápidamente dos veces en la dirección de tu oponente, tu luchador se lanzará contra él. Si aprietas el CONTROL PAD + rápidamente dos veces en la dirección opuesta, tu luchador se lanzará lejos de su adversario.

SPIRIT RESTORATION

Restablecimiento del Espíritu
 Si mantienes apretados cualquiera de los BOTONES X o Y por un periodo de tiempo fijo, podrás restablecer el nivel de tu SPIRIT. Una vez que el indicador del nivel de tu SPIRIT haya empezado a aumentar, podrás soltar el botón y el nivel seguirá aumentando. Restablece el nivel de tu SPIRIT cuando tengas una pausa y luego ¡ataca con un ataque especial!

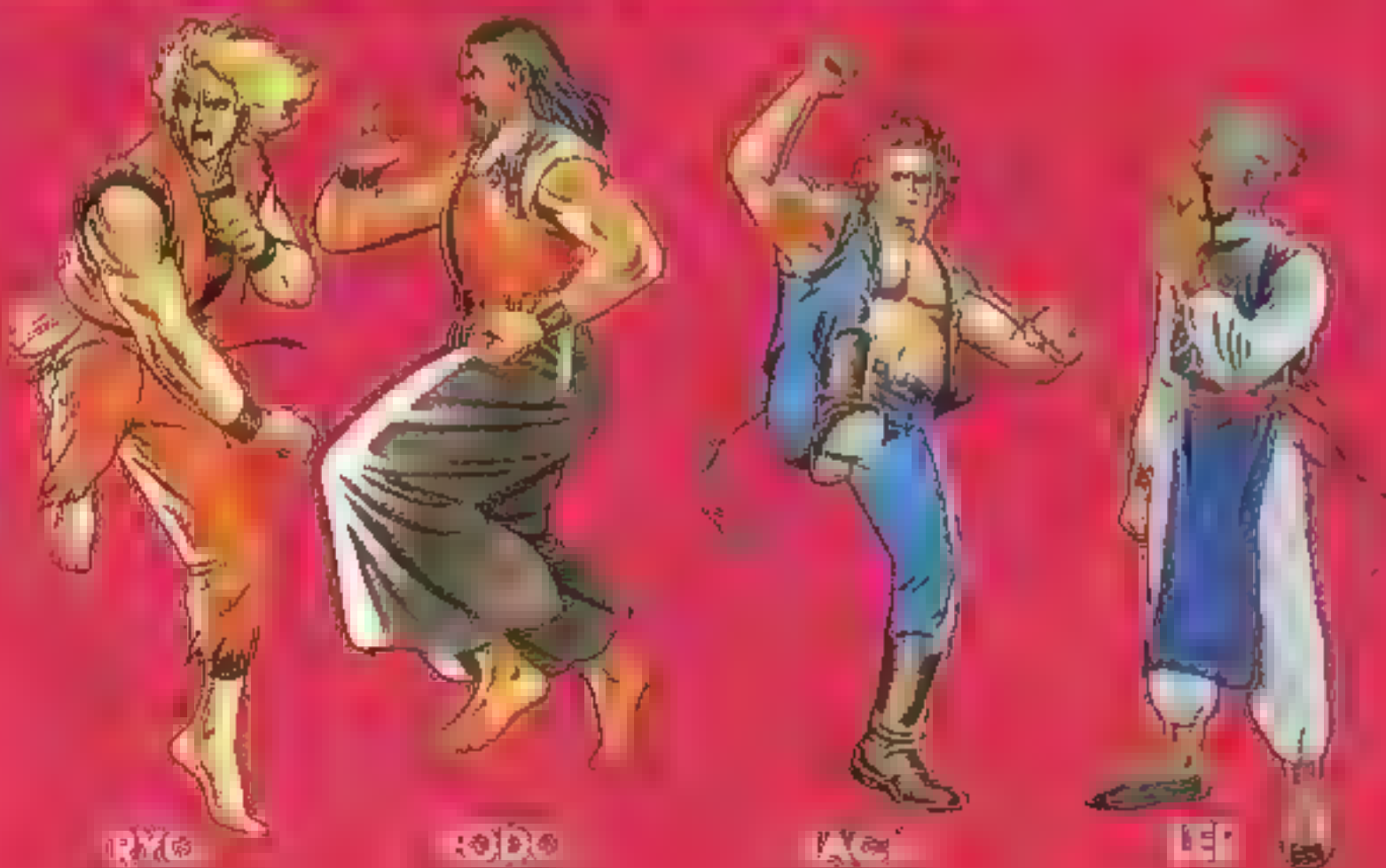


LOS PERSONAJES Y SUS ATAQUES ESPECIALES

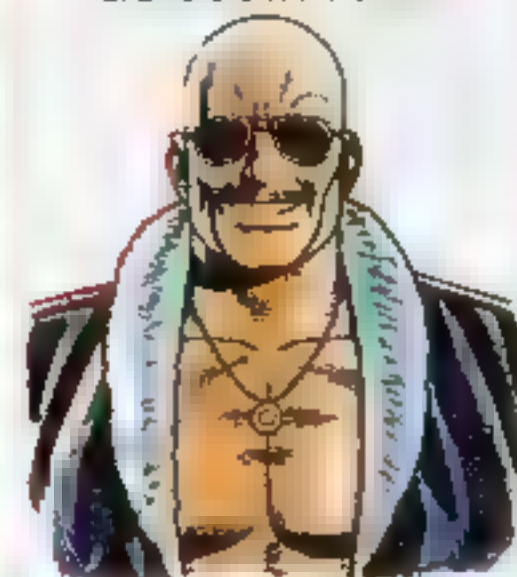
Guía a RYO o a ROBERT a través de la ciudad llena de peligros SOUTHTOWN

Vence con éxito a los 6 chicos malos que esperan a escondidas y encuentra donde está Yuri. Descubre y domina los Super Ataques de tus luchadores elegidos. Encuéntrate con los otros Maestros misteriosos del Mayhem que tienen a Yuri. Descubre el profundo secreto oscuro que está enterrado en los bajos fondos de SOUTHTOWN!!!

RYO y ROBERT son los protagonistas de la historia. RYO es un joven de cabello rubio y ojos azules, mientras que ROBERT es un hombre de cabello negro y ojos rojos. Ambos son luchadores de artes marciales. Los otros personajes son los Maestros misteriosos del Mayhem, que son personajes con habilidades especiales y poderes oscuros. Los ataques especiales de los personajes son: RYO: El ataque especial de RYO es el "El ataque especial de RYO". ROBERT: El ataque especial de ROBERT es el "El ataque especial de ROBERT". Los Maestros misteriosos del Mayhem son: El verdadero soberano de South Town, EL LUCHADOR INVENCIBLE, Sr. BIG, Sr. ???, KING, JOHN, MIKE y ROBERT.



El verdadero soberano
de South Town



Sr. BIG

EL LUCHADOR
INVENCIBLE

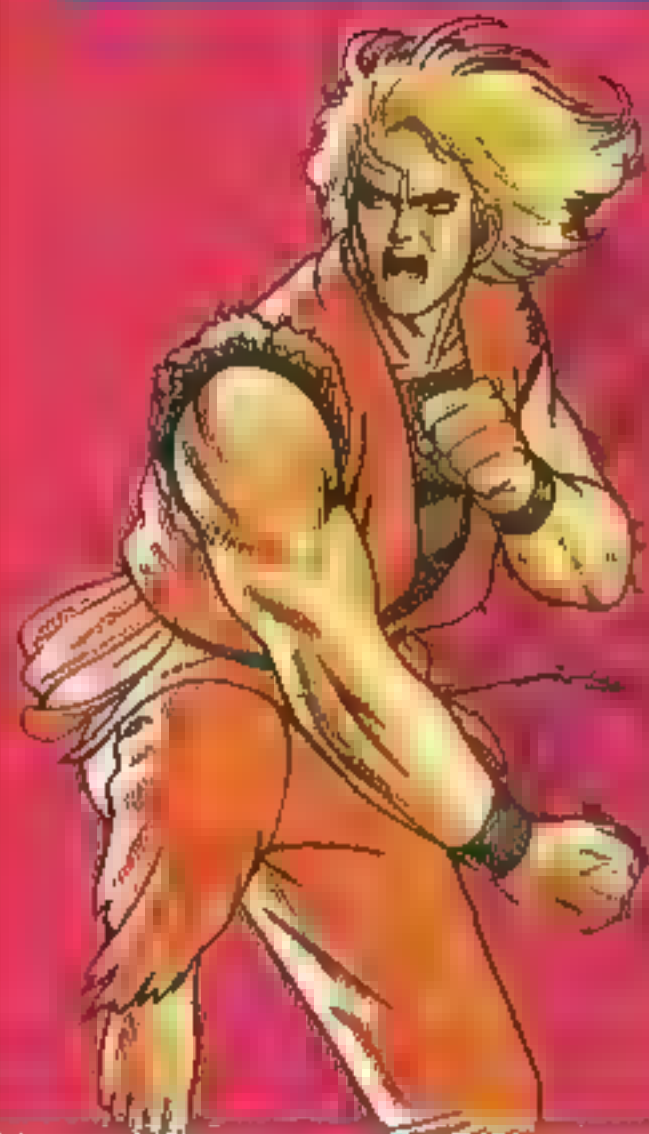


Sr. ???



EL AMOR POR SU HERMANA CAMBIO EL TIERNO CORAZON DE RYO EN UN MAESTRO DE LA LUCHA

RYO SAKAZAKI



RYO SAKAZAKI es un joven de 18 años que vive en un barrio de la ciudad de Japón. Su padre es un maestro de Karate y él mismo es un experto en esta disciplina. Su vida cambia cuando conoce a su hermana menor, quien es una estudiante de la escuela de su padre. Ryo se enamora de ella y decide convertirse en un maestro de Karate para poder estar a su lado.



KOH OH KEN
(Gran Bola de Fuego)
↓ ↘ → + BOTON X



HIENSHIPPUKYAKU
(Patada de Fuego)
↘ → + BOTON Y

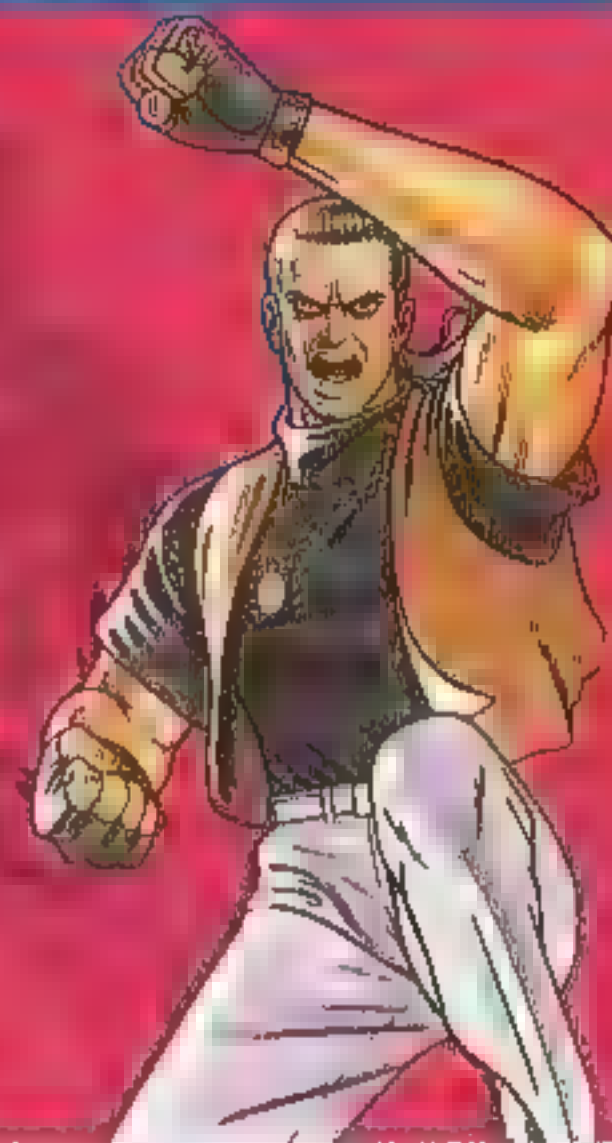


ZANRETSU KEN
(Oleada de Puñetazos)
→ ← → + BOTON R

↓ ↘ → + RX

CUANDO EL TIGRE AULLA COMIENZA LA LUCHA SUPREMA

ROBERT GARCIA



ROBERT GARCIA es un joven de 18 años que vive en un barrio de la ciudad de México. Su padre es un maestro de Karate y él mismo es un experto en esta disciplina. Su vida cambia cuando conoce a su hermana menor, quien es una estudiante de la escuela de su padre. Robert se enamora de ella y decide convertirse en un maestro de Karate para poder estar a su lado.



RYU GEKI KEN
(Aliento del Tigre)
↓ ↘ → + BOTON X



HIENSHIPPUKYAKU
(Patada de Fuego)
↘ → + BOTON Y



GENEIKYAKU
(Oleada de Patadas)
→ ← → + BOTON R



EL LUCHADOR JAPONÉS

RYU HAKU TODO

Discípulo de las tradicionales Artes Marciales Japonesas y Maestro de las técnicas de lucha modernas. El va airado a SOUTHTOWN en busca de oponentes respetables.



KASANEATE (Oleadas Mortales)

↓ ↘ → + BOTON X



HARD PUNCH (Punetazo Fuerte)

Botón A + BOTON X

← ↓ ↘ → + R X

EL TERRIBLE TIFON

JACK TURNER

Conocido como el "Tifón Terrible" y líder de la pandilla de Sothtown, "Los Gatos Negros". Es un agente del Sr. Big, con su cuerpo de acero y sus burlones globos de chicle, él destroza a cualquiera que se le cruce por su camino.



ULTRA DROP KICK
(Patada Voladora)

↘ → + BOTON Y



BURNING KNUCKLES
(Nudillos Ardientes)

↓ ↘ → + BOTON X



SLIDING KICK
(Patada Corredora)

↓ ↘ → + BOTON Y

C + A



El legendario Fajardo de robata

LEE PAI LONG

→ ← ↓ → + X

Maestro de las artes marciales chinas y experto destacado en Medicina china, ahora trabaja como director de la prisión de Southtown. Es un antiguo adversario del padre de RYO, y ahora se encara con su hijo.



HYAKURETSUSEMPUKYAKU
FANBLADE KICK (Patada
rotante)

↘ → + BOTON Y



HYAKURETSU KEN
THE HUNDRED BLOWS
(Cien Pufetazos)

→ ← → + BOTON A



TETSU NO TSUME
IRON TALON SLICE (Helicópter
Mortal)

↓ ↘ → + BOTON Y

• LOW ORBIT (Orbita Baja)

↓ ↘ → + X BUTTON

EL ELEGANTE ESTILO TAILANDES DEL BOXEO MAGICO DE



KING

Empleado del misterioso Sr. Big. Pasó su infancia en Tailandia, King aprendió a fondo el arte de la lucha, MUETAI. King es el matón en el restaurante del Sr. Big, donde siempre se le ve leyendo las obras de Gertrude Stein.



2-LAYER FLYING KICK
(Rodillazo Volador)

↘ → + BOTON Y



VENOM STRIKE
(Ataque con Veneno)

↓ ↘ → + BOTON Y



REPPUKYAKU (Torbellino de
Patadas)

↓ ↘ → + BOTON Y

(R)
↓ ↘ → + L Y



CAMPEON DEL SITIO OSCURO

MICKY ROGERS

El trágico pugilista, cuyas esperanzas como profesional fueron defraudadas, después de asesinar a un hombre accidentalmente. Actualmente él también va al acecho en SOUTHTOWN buscando víctimas con quien desahogar su frustración y el fantasma de Bob Marley.



ROLLING UPPER
(Arrollando hacia arriba)
↓ ↘ → + BOTON Y



BURNING UPPER
(Quemando hacia arriba)
↓ ↘ → + BOTON X

¡¡UN HOMBRE LOCO QUE NO LE TEME A LA MUERTE!!



JOHN CRAWLEY

El perro loco instructor de las Artes Marciales. Llamado por sus amigos como el KILLING MACHINE (Máquina asesina). Nadie sabe cómo le llaman sus enemigos, ni tampoco ninguno de ellos se atreve a preguntar.



FLYING ATTACK
(Ataque Volador)
↘ → + BOTON X



OVERDRIVE KICK
(Patada súper directa)
↓ ↘ → + BOTON Y



MEGA SMASH
(Mega-destrozar)
↓ ↘ → + BOTON X

↘ → + R



EL VERDADERO SOBERANO DE SOUTHTOWN

Sr. BIG

El hombre que controla South Town desde detrás de las escenas. El se llama a si mismo "Sr. BIG", pero su nombre verdadero comienza con la letra "J".



SUPER BLASTER
(Super Choque)
↓ ↘ → + BOTON X



CROSS DIVE (Salto Cruzado)
↓ ↘ → ↙ ↘ + BOTON X

EL LUCHADOR INVENCIBLE



Sr. ???

Su nombre real, edad, y todo lo demás acerca de él un auténtico misterio, como su cara, escondida detrás de la máscara del diablo. Se le conoce como "EL Luchador Invencible".



KOH OH KEN
Great Ball of Fire
(Gran Bola de Fuego)
↓ ↘ → + X BUTTON



HIENSHIPPUKYAKU
Legs of Flying Heat
(Patada de Fuego)
↘ → + Y BUTTON



ZANRETSU KEN
Thresher Punch
(Oleada de Puñetazos)
↘ → + R BUTTON

INDICADORES DE FUERZA

El juego está dividido en 8 niveles de dificultad, desde el 1 fácil (EASY) al 8 difícil (HARD). Es posible observar los Súper Poderosos Ataques del personaje enemigo cuando terminas el juego, en cada nivel de dificultad. Por ejemplo, Si terminas STORY MODE con el nivel de dificultad fijado en 1, puedes aprender cómo son los Súper Ataques de Fuerza del Karate al final de cada fin de secuencia.

Cuando hayas terminado todos los niveles, habrás aprendido todos los Súper Ataques de Fuerza del personaje enemigo, que te darán ventaja sobre tu amigo cuando juegues en el modo VS (MODE VS).



SUPER ATAQUE DE FUERZA



RYUKORANBU (CONTRAATAQUE FINAL)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

(Puedes usarlo solamente cuando tu indicador de resistencia (STRENGTH GAUGE) esté bajo)



COMBOS

Memo

RYO
ROBERT : ↓ ↓ → + RX
KARATE

TODO : ← ↓ ↓ → + RX

JACK : ← ↓ ↓ → + R

LEE : → ← ↓ → + X

KING : ↓ ← → + RY

MICKY : → ↓ ↓ → + RY

JOHN : ↓ → + R

BIG : → ← ↓ ↓ → + X

Memo

TR 1 (Final del juego) : Select + ↑ X ← Y ↓ B → A L Y + Select
TR 2 (COM VS COM) : Select + ↑ X ← Y ↓ B → A L R + Start + Select